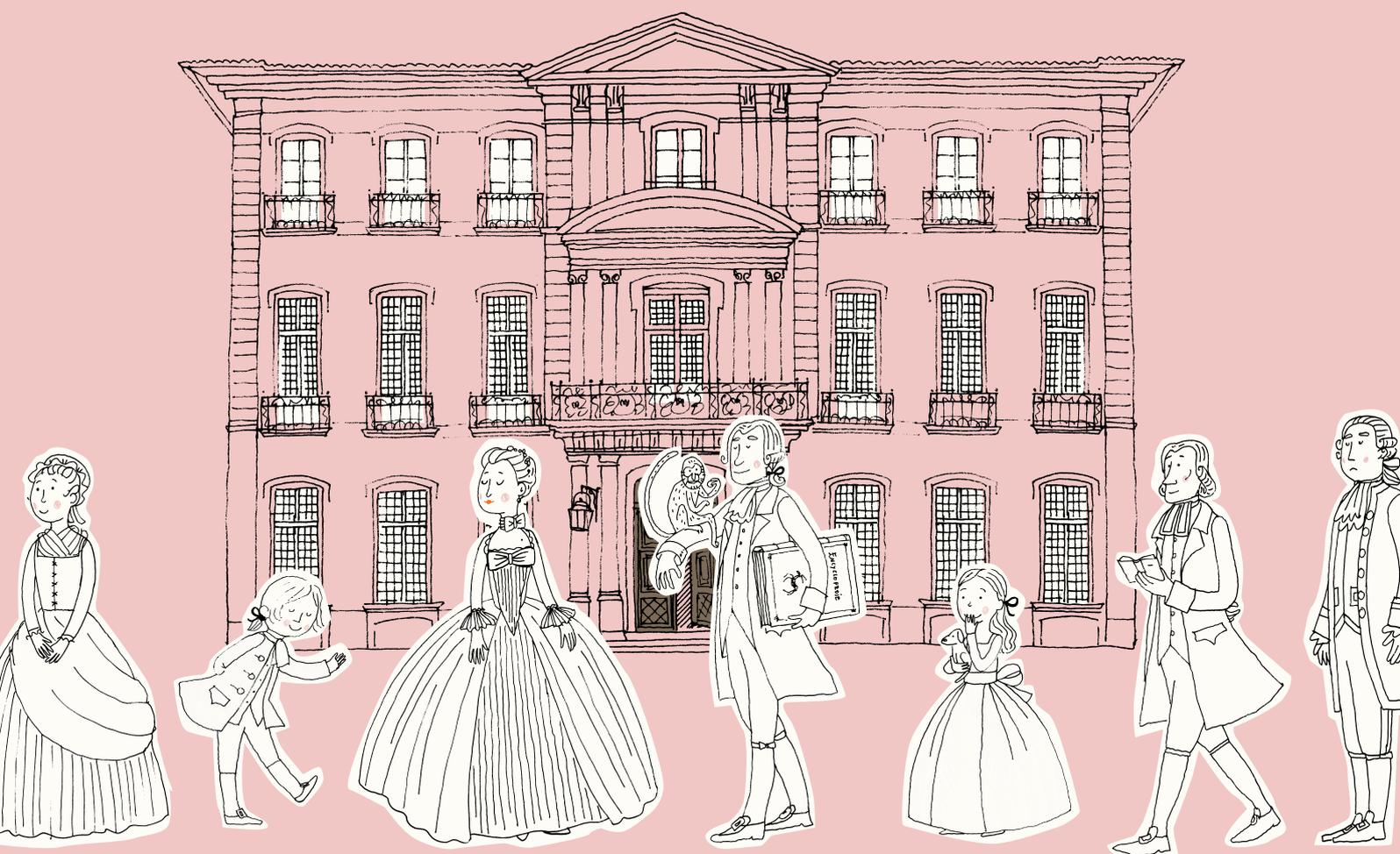


GUIDE PÉDAGOGIQUE 2024

PATRIMOINE ET CRÉATIVITÉ

À LA DÉCOUVERTE DU *XVIII^e siècle*



SOMMAIRE



P. 3 CULTURE POUR L'ENFANCE

P. 3 L'HÔTEL DE CAUMONT

P. 5 LE PROGRAMME « À LA DÉCOUVERTE DU XVIII^E SIÈCLE »

P. 6 AVANT DE COMMENCER

P. 7 **ÉTAPE 1** : ATELIER PÉDAGOGIQUE - LA VIE QUOTIDIENNE DU XVIII^E SIÈCLE

P. 8 **ÉTAPE 2** : VISITE DE L'HÔTEL DE CAUMONT - LA CHASSE AUX TRÉSORS

P. 9 **ÉTAPE 3** : ATELIER CRÉATIF - QUEL EST TON BLAZE ?

P. 10 **ÉTAPE 4** : ATELIER CRÉATIF COLLECTIF - "LE BLASON DU GROUPE"

P. 12 **RESSOURCES PÉDAGOGIQUES**

P. 12 QU'EST-CE QUE L'HÉRALDIQUE ?

P. 12 COMMENT LIRE LES ARMOIRIES ?

P. 12 COMMENT DÉCODER UN BLASON ?

P. 13 **POUR ALLER PLUS LOIN**

P. 13 QU'EST-CE QU'UN EMBLÈME ?

P. 13 QU'EST-CE QU'UN SYMBOLE ?

P. 13 QU'EST-CE QU'UN LOGO ?

P. 13 POUR CONCLURE, QUELQUES PISTES DE RÉFLEXION

CULTURE POUR L'ENFANCE

NOTRE MISSION :

Afin de lutter contre les inégalités d'accès à l'art et au patrimoine, Culture pour l'Enfance conçoit et met en œuvre des programmes d'éducation artistique et culturelle en faveur des enfants en situation de handicap, de précarité sociale ou malades et hospitalisés, leur permettant de s'éveiller, se développer et se révéler en vivant des expériences artistiques et culturelles uniques.

Chaque année en France, ce sont plus de 13 000 enfants de 5 à 12 ans (issus des quartiers prioritaires de la ville, scolarisés en réseau d'éducation prioritaire, bénéficiaires de structures sociales ou médico-sociales) qui participent à nos programmes pédagogiques et artistiques, déployés en partenariat avec des lieux culturels d'exception et les acteurs locaux du champ social et éducatif.

Structurés en plusieurs étapes grâce à l'intervention de nos médiatrices hors-les-murs sur les temps scolaires ou périscolaires, nos programmes constituent un vrai parcours créatif et pédagogique. Ils ont pour objectif de connecter les enfants à un nouvel univers artistique et culturel, de créer des liens de proximité avec une œuvre ou un patrimoine et d'éveiller leur créativité et curiosité tout en favorisant les apprentissages.

Aujourd'hui, Culture pour l'Enfance est devenu un acteur de référence, partenaire du ministère de l'Éducation nationale, en matière d'Éducation Artistique et Culturelle pour les enfants en situation d'exclusion.



L'HÔTEL DE CAUMONT

L'Hôtel de Caumont est l'une des plus prestigieuses demeures du patrimoine aixois, au cœur du quartier Mazarin.

L'Hôtel de Caumont est une des rares demeures urbaines aixoises «entre cour et jardin» qui, en rappelant les châteaux au milieu de leurs parcs, permettaient à leurs propriétaires de témoigner de leur aristocratie.



1646

CRÉATION DU QUARTIER MAZARIN

Ce quartier en damier, véritable lotissement de luxe pour les parlementaires et grands bourgeois de l'époque, fut conçu au XVIIe siècle par l'archevêque Mazarin, frère du Cardinal. Au XVIIIe siècle, la ville d'Aix-en-Provence connaît une forte croissance démographique. L'archevêque Michel Mazarin, frère du célèbre cardinal, entreprend un nouvel agrandissement de la ville en créant le quartier Mazarin qui devient le théâtre d'ambitions considérables, religieuses, politiques et privées. Il est organisé selon un plan à damier dont le cœur est la place des Quatre-Dauphins.

1715

CONSTRUCTION DE L'HÔTEL DE CAUMONT

Dans le tout nouveau quartier Mazarin, François Roland de Réauville, marquis de Cabannes, souhaite construire un hôtel particulier digne de sa fonction de second Président à la Cour des Comptes d'Aix-en-Provence.

1758

La famille de Réauville ne profite pas longtemps de son hôtel particulier. En effet, pour des raisons financières, ils sont contraints de le vendre dès 1758.

François Bruny de la Tour-d'Aigues, le plus riche armateur, marchand et banquier de Marseille, achète l'hôtel particulier en 1758. L'hôtel prend ainsi le nom d'Hôtel de Bruny.

Au décès de François de Bruny le 22 novembre 1772, son fils Jean-Baptiste Jérôme hérite de l'hôtel. Collectionneur et membre de l'académie de peinture de Marseille, il rassemble dans son hôtel aixois de nombreuses œuvres d'art. L'Hôtel des Bruny est alors le théâtre de fêtes et soirées mémorables regroupant toute la bonne société aixoise.

1796

À la mort de Jean-Baptiste Jérôme de Bruny, l'hôtel va à son fils Marie-Jean-Joseph qui meurt peu de temps après. Sa sœur, Pauline, hérite de la demeure.

Pauline, née Bruny de la Tour d'Aigues, a épousé Amable de Seytres, marquis de Caumont. C'est ainsi que l'hôtel prend le nom d'Hôtel de Caumont. Leur mariage tourne rapidement au désastre mais Pauline ne se sépare jamais de son hôtel, trop attachée à ses souvenirs de jeunesse.

LE PROGRAMME

« À LA DÉCOUVERTE DU XVIII^E SIÈCLE »

« À la découverte du XVIII^e siècle » est un programme d'Education Artistique et Culturelle (EAC) qui propose aux enfants de se familiariser avec l'histoire et le patrimoine de leur région. Développé en partenariat avec l'Hôtel de Caumont, un des plus beaux hôtels particuliers d'Aix-en-Provence classé au titre des monuments historiques, cette initiative ludique et pédagogique s'adresse aux enfants de 5 à 12 ans, accueillis au sein des structures suivantes :

- les écoles du Réseau d'éducation prioritaire ou situées en zones rurales isolées (classe du CP au CM2)
- les structures d'accueil d'enfants en situation de handicap (dispositif ULIS, ITEP IME, EME, etc.) ;
- les associations et structures sociales (centres de loisirs, MECS...);
- les services pédiatriques d'hôpitaux.

CE PROGRAMME EST CONÇU EN 4 ÉTAPES LUDIQUES ET PÉDAGOGIQUES :

ÉTAPE 01

Atelier pédagogique en classe ou dans la structure, animé par notre équipe de médiateurs culturels, pour découvrir la vie quotidienne des enfants au XVIII^e siècle au moyen de jeux de rôles, d'activités d'écriture et d'expression orale, d'images et de supports de médiation conçus spécialement pour eux.

Durée : env. 1h30

ÉTAPE 02

Visite animée de l'Hôtel de Caumont avec notre équipe de médiateurs culturels. Munis d'un plan illustré, les enfants découvrent les lieux sous la forme d'une chasse au trésor ludique.

Durée : 1h30

ÉTAPE 03

Atelier créatif en classe ou dans la structure, animé par notre équipe de médiateurs culturels : « Quel est ton blaze ? ». Les enfants découvrent l'art héraldique lors de cet atelier de pratique artistique et laissent parler leur créativité en créant leur propre blason.

Durée : env. 1h30

ÉTAPE 04

Atelier créatif collectif animé par les enseignants ou les éducateurs, dans le but de prolonger l'expérience et la découverte de l'art héraldique. Le groupe d'enfants est invité à participer à une réflexion commune autour de la création d'un blason « collectif » représentant l'identité de leur groupe, en s'appuyant sur les pistes proposées dans ce guide pédagogique.

AVANT DE COMMENCER

PARTIS PRIS PÉDAGOGIQUES

Les différentes étapes du programme d'éducation culturelle et artistique «À la découverte du XVIII^e siècle» constituent un outil complémentaire de l'enseignement de l'histoire et des arts plastiques.

Vous trouverez dans ce guide des repères pour mener en autonomie la dernière séquence pédagogique, étape 4, ainsi que des pistes de prolongement.

Cette dernière étape s'organise autour de phases actives de recherche, d'écoute et d'échange entre les élèves. Selon les instructions de l'Education nationale, il est en effet recommandé d'initier les élèves au questionnement et de les entraîner à l'usage de la parole, pour que les savoirs se construisent collectivement. Les activités doivent aider l'élève à développer ses aptitudes à la réflexion critique, en recherchant les critères de validité des jugements moraux et en confrontant ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion et des débats argumentés. Ces derniers permettent de comprendre

les représentations de chacun, laissent s'exprimer des idées différentes, font le point des connaissances et des approximations. Toutes les activités pédagogiques de ce kit ont été pensées de manière à ce que les points de vue puissent en permanence se partager. Le rôle de l'adulte est de veiller à ce que les règles de la discussion soient bien respectées : distribution de la parole et écoute de l'autre. Son rôle sera surtout de donner le « coup de pouce » qui permettra à la réflexion de progresser grâce à de nouvelles questions ou au regard de s'orienter vers un nouveau détail, par exemple.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Les différentes activités composant ce parcours pédagogique permettent de travailler de nombreuses compétences, notamment autour de l'expression et de l'analyse d'une pratique artistique. De manière plus générale, ce programme éducatif engage les élèves à se familiariser avec l'histoire et le patrimoine architectural de leur région et à éveiller leur expression artistique.

Les différentes étapes de ce programme permettront aux enfants de :

- **Découvrir un site** patrimonial exceptionnel, l'Hôtel de Caumont ;
- **Développer des connaissances** sur une période historique (le XVIII^e siècle) et créer des repères temporels concrets et ludiques ;
- **Développer des aptitudes** et compétences individuelles : regarder, observer, écrire, s'exprimer à l'oral et développer son esprit critique, sa confiance en soi ;
- **Éveiller l'expression artistique** et la créativité par des activités pratiques, notamment autour de la création d'un blason, et initier une réflexion commune sur les notions d'identité, de symbolique et de citoyenneté ;
- **Se mobiliser en groupe** autour d'une réflexion et d'un travail commun ;
- **Approfondir le lien** avec leur communauté (parents/famille, professionnels culturels, équipes éducatives, autres enfants, etc.).

ÉTAPE 01

ATELIER PÉDAGOGIQUE LA VIE QUOTIDIENNE DU XVIII^E SIÈCLE

> **Durée :** 1h30

> **Lieu :** dans la structure d'accueil de l'enfant

> **Atelier animé par un médiateur culturel.**

> **Le contenu sera adapté au niveau des enfants.**

POINTS PÉDAGOGIQUES

- Décrire simplement une œuvre (l'hôtel particulier), sa forme, sa fonction, etc.
- Apprendre et réemployer un lexique adapté ;
- Situer l'œuvre dans une période et une aire géographique ;
- Connecter les éléments du passé avec les usages contemporains ;
- S'entraîner aux gestes de l'écriture

MATÉRIEL

Le matériel pédagogique est apporté par nos médiateurs culturels : panneau et cartes de jeux, stylos plumes et cartons d'invitation pour l'atelier d'écriture, déguisements garçon et fille, sacs pour l'atelier confection de perruques...

DÉROULÉ DE LA SÉANCE :

Cette première séance pédagogique propose une découverte ludique de l'Hôtel de Caumont à travers la vie quotidienne de deux enfants nobles, Pauline de Bruny et son petit frère Jean-Joseph à Aix-en-Provence au XVIII^e siècle.

Après avoir introduit le thème de l'animation, la médiatrice propose de découvrir la vie de ces deux enfants au moyen de jeux de rôle, de jeux de cartes, d'images et de diverses activités d'écriture et d'expression orale. Les enfants découvrent ainsi les prénoms de l'époque, s'initient au salut, à la révérence et à la façon de s'exprimer au XVIII^e siècle... La médiatrice raconte également l'histoire de la famille de Bruny grâce au « jeu de la maison de poupée » et présente les personnes travaillant pour la bonne gestion de la maison : cuisinière, palefrenier... Cet atelier est aussi l'occasion d'aborder le thème des transports de l'époque et des moyens de communication.



ÉTAPE 02

VISITE DE L'HÔTEL DE CAUMONT LA CHASSE AUX TRÉSORS

> **Durée** : 1h15 / 1h30

> **Lieu** : à l'Hôtel de Caumont

> **Visite guidée animée par un médiateur culturel qui permettra la découverte de l'édifice, du mobilier, du jardin.**

La visite insiste particulièrement sur l'architecture du bâtiment, sa façade, la disposition et la fonction de chaque pièce, le décor du XVIII^e siècle français et le jardin.

Accueillis par les médiatrices culturelles de la Fondation, les enfants découvrent de manière active les lieux sous la forme d'une chasse au trésor.

POINTS PÉDAGOGIQUES

- Mobiliser les connaissances acquises lors de la première étape
- Développer l'observation d'une œuvre, d'un objet, d'un monument
- Développer son sens critique
- Apprendre des termes associés à l'architecture et au mobilier



> **Durée** : 1h30

> **Lieu** : dans la structure d'accueil de l'enfant

> **Atelier animé par un médiateur culturel**

> **Le contenu sera adapté au niveau des enfants.**

POINTS PÉDAGOGIQUES

- S'initier au code du blason de façon ludique
- Réinvestir les connaissances de l'héraldique pour les faire évoluer
- Comprendre l'importance des symboles (armoiries, logo, code de la route...)
- Sensibiliser les enfants à l'importance de se connaître (ses goûts, ses valeurs, ses qualités, ses rêves, ses passions...), réfléchir sur sa personnalité et l'image de soi
- Développer son intelligence intrapersonnelle



L'atelier animé par un médiateur culturel initie les enfants à l'héraldique (l'art du blason). Après une introduction historique, les enfants découvrent au moyen de jeux les règles du blason (émaux, métaux, fourrures, partitions).

Dans un second temps créatif, ils sont invités à imaginer puis à créer leur propre blason et composer leurs armoiries personnelles (anciennes ou actuelles).

MATÉRIEL

Le matériel fourni par Culture pour l'Enfance :

Feuilles de papier blanc, peinture or et argent, feutre-pinceaux : bleu, noir, violet, rouge et vert

Matériel à prévoir par l'enseignant ou l'éducateur :

Crayon à papier, gomme, règle, paire de ciseaux, feutres, pinceau, peinture ou pastel (au choix).



Nous invitons les enseignants et éducateurs à prolonger l'expérience en proposant aux enfants une réflexion commune autour de la création d'un blason collectif, représentatif de leur groupe.

> **Classe entière**

> **Durée :** 1h30

> **Lieu :** au sein de la classe, de l'école ou de la structure d'accueil de l'enfant

> **Animé en autonomie grâce à ce dossier pédagogique, par un enseignant ou un animateur.**

POINTS PÉDAGOGIQUES

- Sensibiliser les enfants à la cohésion du groupe
- Établir des règles et faire des choix (voter)
- Réinvestir les connaissances de l'héraldique pour les faire évoluer
- Réfléchir aux valeurs communes de la classe
- Chercher les images, les symboles et les emblèmes qui correspondent
- Développer son intelligence interpersonnelle

MATÉRIEL RECOMMANDÉ

La liste du matériel n'est ni exhaustive ni contraignante: cette étape peut être adaptée de différentes manières au gré des enfants et du matériel à disposition.

- Papier, crayons, feutres, peinture ou pastel (au choix)
- Le "Mini-questionnaire" (une feuille A4 par personne)

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ PAS À PAS

Cette activité créative se déroule en plusieurs étapes. Au préalable, le professeur aura pris soin de rappeler aux enfants les connaissances sur l'art héraldique ainsi que la technique de lecture du blason, expliquées lors de la précédente étape par la médiatrice de la Fondation (couleurs, partitions, symboles, devises...).

1. Pour déterminer avec l'ensemble de la classe quelles sont les 3 valeurs les plus importantes de l'année, une discussion autour des valeurs doit être engagée.

2. Dans un second temps les élèves seront invités à remplir la feuille sur les valeurs de la classe et à voter pour choisir :

- Les trois valeurs qui seront représentées sur le blason de la classe
- L'animal emblématique
- Les couleurs

3. Puis tour à tour chacun proposera une devise pour la classe. Une devise est une brève phrase qui indique une règle de conduite.

Ex: De mon mieux ! Les devises seront regroupées par thématique, puis l'enseignant procédera au vote.

4. Enfin chaque enfant dessine le blason de la classe avec les éléments qui auront été votés.



Les valeurs de ma classe

Coche les 3 valeurs qui comptent le plus pour toi dans ta classe ?

- Se respecter
- Être bienveillant, s'entraider
- S'ouvrir aux autres
- Avoir du plaisir à découvrir et apprendre
- Avoir confiance
- Avoir le droit à l'erreur
- Jouer ensemble
- Être positif

Quel animal pourrait symboliser ta classe, explique pourquoi ?

Coche les 2 couleurs que tu préfères pour ta classe :

- Bleu
- Rouge
- Jaune
- Vert
- Rose
- Violet
- Orange

Quelle devise proposes-tu pour ta classe ?

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

Au cours des ÉTAPES 01, 03 et 04 du programme, les enfants sont amenés à découvrir l'art héraldique. Voici quelques éléments pour vous accompagner dans cette découverte !

QU'EST-CE QUE L'HÉRALDIQUE ?

L'héraldique est la science du blason, c'est-à-dire l'étude des armoiries (ou armes).

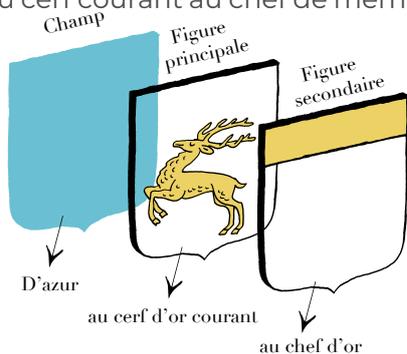
Elle s'est développée au Moyen-Âge dans toute l'Europe comme un système codé d'identification non seulement des personnes mais aussi des familles, le blason pouvant être transmis par héritage. L'héraldique est donc apparue au XII^{ème} siècle au sein de la chevalerie, lorsque les casques à protection nasale étaient utilisés et qu'il était impossible de reconnaître l'homme en armure. Les chevaliers vont alors peindre sur leurs écus (boucliers) des figures géométriques, animales ou végétales. La reconnaissance sur les champs de bataille est donc l'élément qui a contribué à la création de l'héraldique. Pouvoir se rassembler rapidement auprès des chefs de bataille en se pavanant avec des étendards et autres fanions aux couleurs de chacun. L'héraldique s'est rapidement diffusée dans l'ensemble de la société occidentale : clercs, nobles, bourgeois. Elle a également servi pour représenter des villes, des régions, des pays, des corporations de métiers.

COMMENT LIRE LES ARMOIRIES ?

Disons-le, c'est très technique et codifié. On ne peut pas décrire les armoiries comme on le veut. C'est une lecture en épaisseur : couche par couche.

On doit mentalement diviser les armoiries en différentes couches ou calques qui se superposent pour créer l'armoirie finale.

"D'azur au cerf courant au chef de même (au chef d'or)

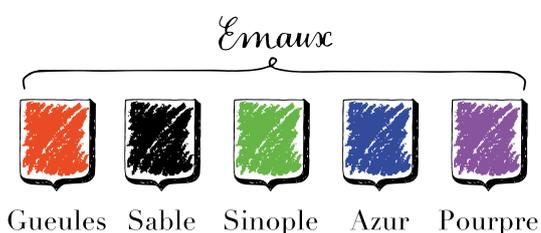


COMMENT DÉCODER UN BLASON ?

On vous le disait un blason est un système très codé ! Voici quelques pistes pour vous aider à les déchiffrer.

LES ÉMAUX OU COULEURS

Le bleu est nommé azur
Le rouge est nommé gueules
Le noir est nommé sable
Le vert est nommé sinople
Le violet est nommé pourpre



LES MÉTAUX

Le jaune est nommé or
Le blanc est nommé argent



LES FOURRURES

L'hermine : motif stylisé qui représente la moucheture d'hermine, partie noire du bout de la queue de l'hermine. La fourrure d'hermine est précieuse, c'est la doublure du manteau royal.

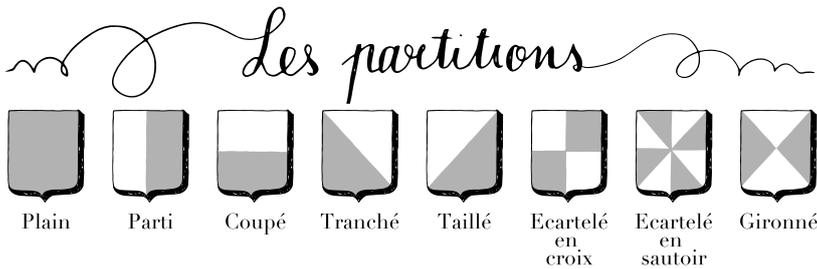
Le vair : Nom ancien de la fourrure du petit-gris, un écureuil. En héraldique, fourrure censée représenter les ventres et les dos de l'écureuil gris et constituée d'une alternance de clochettes.



LES FIGURES GÉOMÉTRIQUES

> LES PARTITIONS

Les partitions sont les divisions de l'écu par des lignes. Les plus répandues sont le coupé, le parti, le tranché, le taillé, l'écartelé.



> LES PIÈCES HONORABLES

Les plus répandues sont la fasce, le pal, la bande, la barre, la croix, le sautoir, le chevron, le chef...



LES MEUBLES

Ce sont des dessins stylisés dont l'iconographie et la symbolique varient beaucoup selon les époques: animaux (le lion, l'aigle, le dauphin...), insectes (l'abeille), êtres fantastiques : le griffon (mi-aigle, mi-lion), dragon (aigle à queue de serpent), licorne (cheval avec une longue corne droite sur le front), végétaux (fleur de lys, la rose, le chêne), astres (soleil, étoiles, croissant de lune).



LA DEVISE

À côté de l'écu, on peut trouver aussi des cris d'arme ou une devise (expression de type "slogan" propre au possesseur).

Quelques devises célèbres :

**« À cœur vaillant,
rien d'impossible. »**

JACQUES CŒUR (VERS 1395-1456)

« Qui s'y frotte, s'y pique. »

LOUIS XI (1423-1483)



POUR EN SAVOIR PLUS SUR L'ART DU BLASON :

Conférence de Michel Pastourau

Initiation à l'histoire des arts 2012 -

Les couleurs du blason

et la symbolique des couleurs

(4/5) 19/02/20.

<https://www.youtube.com/watch?v=4wWwr0s-NwI>

POUR ALLER PLUS LOIN

Nous vous encourageons à poursuivre cette étude sur les blasons avec les enfants en projetant ce qu'ils ont étudié lors des précédentes étapes, dans notre société contemporaine. Quelle est la portée symbolique, le message délivré par tous les emblèmes, symboles et logos qui nous entourent au quotidien ?

QU'EST-CE QU'UN EMBLÈME ?

Un emblème est un signe conventionnel de valeur symbolique, destiné à représenter une idée, un être physique ou moral.

Voici quelques exemples :

- Un drapeau est l'emblème d'une nation
- La colombe est l'emblème de la paix
- La couronne de laurier est l'emblème de la gloire
- La balance est l'emblème de la justice
- Le coq gaulois est l'emblème de la France (symbole non officiel utilisé lors de rencontres sportives)

QU'EST-CE QU'UN SYMBOLE ?

Un symbole peut être un objet, une image, un mot écrit ou un son qui représente quelque chose d'autre par association ou ressemblance.

Par exemple : le code de la route qui a beaucoup de similitudes avec le code du blason dans la forme, les couleurs et la stylisation des dessins.

> Les panneaux ronds symbolisent une interdiction ou une obligation.



> Les panneaux triangulaires indiquent un danger.



QU'EST-CE QU'UN LOGO ?

Un logotype, plus couramment appelé logo, est une représentation graphique qui sert à identifier de manière unique et immédiate les entreprises, associations, produits, etc. C'est un dessin qui concentre plusieurs symboles et donne du sens à la marque.

Quelques exemples :

LE LOGO PUMA



PUMA est une marque de chaussures et de vêtements de sport dont le logo représente la silhouette d'un puma noir bondissant. Le puma est un des félins les plus puissants.

Ce symbole raconte ainsi à chaque athlète, à chaque sportif, l'énorme potentiel de ses capacités et de sa force.

LE LOGO NIKE



Comme de nombreuses marques, Hermès, Midas ou Mars, la marque de sport NIKE s'inspire de l'Antiquité.

Il reprend le nom de la divinité Niké, déesse de la Victoire représentée par une femme ailée qui tient la couronne de la victoire (couronne de Laurier). La déesse Niké possède des ailes et elle est synonyme de vitesse.



LE LOGO DE L'OLYMPIQUE DE MARSEILLE

René Dufaure de Montmirail, créateur du club de l'Olympique de Marseille avait un sceau personnel liant les deux initiales de son nom D et M. Il a pris le même modèle pour le symbole/logo de son club de foot avec le O et le M.

Puis il reprend le code couleur des armoiries de la ville de Marseille, le bleu et blanc.

L'étoile au sommet célèbre victoire en Ligue des champions.



POUR CONCLURE, QUELQUES PISTES DE RÉFLEXION

- Pensez-vous vraiment que si on enfile des chaussures de Sport PUMA ou NIKE on peut courir plus vite et sauter plus haut ?
- Le slogan d'une célèbre marque de bonbons est "HARIBO c'est beau la vie". Pensez-vous vraiment que si on mange des bonbons, la vie est plus belle ?
- À votre avis pourquoi la marque de jouets "PLAYMOBIL" a-t-elle pour slogan "En avant les histoires" ?

culture pour l'enfance

153, boulevard Haussmann 75008 Paris
direction@culture-enfance.org

www.culture-enfance.org

Suivez-nous sur Facebook, Instagram et LinkedIn.



PARTENAIRE INSTITUTIONNEL



MÉCÈNES DU PROGRAMME



Mécénat

